

BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA
D.I. YOGYAKARTA

KOPRAL

PERMAINAN ANAK DI KOTA SURABAYA JAWA TIMUR



SUYAMI
SUKARI

Narasumber : Eni Maryana



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Kebudayaan
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA D.I. YOGYAKARTA

KOPRAL

Permainan Anak di Kota Surabaya Jawa Timur

Oleh:

Suyami
Sukari

Narasumber :
Eni Maryana



Permainan Anak di Kota Surabaya Jawa Timur

Penulis:
Suyami
Sukari

Ilustrasi:
Anton Rimanang

Desain Layout dan Isi:
Arief Budhi Setiawan

Cetakan Pertama, 2017
Diterbitkan Oleh:
Balai Pelestarian Nilai Budaya D.I. Yogyakarta
Jl. Brigjen Katamso 139 (Dalem Jayadipuran) Yogyakarta 55152
Telp. 0274-373241, 379308 Faks. 0274-381555
Email: bpnb.diy@kemdikbud.go.id
www.kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta

ISBN : 978-979-8971-65-5

Dicetak oleh percetakan Amara Books
Isi diluar tanggung jawab percetakan

SAMBUTAN
KEPALA BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA
DIY

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan YME atas karuniaNya, sehingga Buku Bergambar ini bisa terbit dan hadir di hadapan Bapak/Ibu semua. Terwujudnya buku ini tentu saja melalui sentuhan tangan dari beberapa pihak diantaranya peneliti, narasumber, percetakan dan sebagainya, sehingga ucapan terimakasih pantas ditujukan kepadanya.

Dunia anak identik dengan bermain, bersenang-senang, penuh dengan keceriaan dan kegembiraan. Keseharian anak dihiasi dengan canda tawa, kemeriahan serta diwarnai dengan ekspresi kesenangan tanpa beban apa pun. Masa kecil merupakan masa terbaik untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Penanaman itu bisa dilakukan dengan keteladanan tokoh/sosok tertentu, proses internalisasi secara langsung, maupun melalui buku bacaan. Melalui buku bergambar bisa menumbuhkan imajinasi anak untuk mengembangkan penalarannya. Tentunya buku bergambar yang dipilih pun merupakan buku bergambar yang berkualitas secara subtansi maupun materi. Sebab, melalui buku cerita bergambar anak akan berimajinasi secara bebas sesuai dengan usia dan kemampuannya. Buku bergambar yang dikenalkan kepada anak tentu buku yang sarat dengan nilai-nilai karakter baik berupa ceritera rakyat, permainan tradisional, maupun kuliner tradisional

Kopral merupakan salah satu permainan tradisional anak yang masih dikenal dan dimainkan oleh anak-anak di Kota Surabaya. Cara memainkannya sangat sederhana dan mudah, sehingga anak senang memainkannya. Dalam permainan ini, pemain dituntut saling kerjasama dan kebersamaan menjadi kunci penting. Patut disyukuri permainan kopral masih hidup dan berkembang di Surabaya, yang mana konotasi sebagai kota metropolitan.

Oleh karena itu, kami menyambut gembira dengan terbitnya buku permainan tradisional anak Kopral. Harapannya, buku ini bisa menjadi bacaan yang meyenangkan bagi anak-anak. Selain itu dengan terbitnya buku ini merupakan salah satu upaya bagi anak untuk lebih mengenal jenis permainan tradisional yang saat ini semakin langka. Akhir kata semoga buku ini bisa memberikan manfaat kepada pembaca.

Yogyakarta, Februari 2017

Christriyati Ariani

Daftar Isi

- Sambutan Kepala BPNB DIY iii
- Daftar Isi v
- Sekilas Kota Surabaya 1
- Kopral Permainan Anak di Kota Surabaya Jawa Timur 2
- Sarana Bermain Kopral 5
- Cara Bermain Kopral 7
- Penentuan Kalah-Menang 23

Sekilas Kota Surabaya



Kota Surabaya merupakan ibukota Provinsi Jawa Timur. Sebelah utara dan timur kota ini berbatasan dengan Selat Madura. Sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Sidoarjo, dan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Gresik. Kota ini mempunyai wilayah seluas 326,30 km2, terbagi dalam 31 kecamatan dan 163 kelurahan.

Kota Surabaya merupakan kota bersejarah dan kota yang kaya ragam budaya. Peristiwa sejarah 10 Nopember 1945, menjadikan Kota Surabaya di kenal sebagai Kota Pahlawan. Masyarakat asli Surabaya dikenal mudah bergaul, kritis, dan terbuka. Kesenian khas kota Surabaya adalah ludruk dengan tari remonya. Adapun makanan khas Kota Surabaya adalah rujak cingur. Di kota ini juga dikenal adanya beberapa permainan anak, antara lain hadang, trompah, dogongan, *engklek*, betengan, patil lele, nekeran, loncat karet, petak umpet, jamuran, cublak-cublak suweng, gasing, kasti, yoyo, bekel, dan egrang.

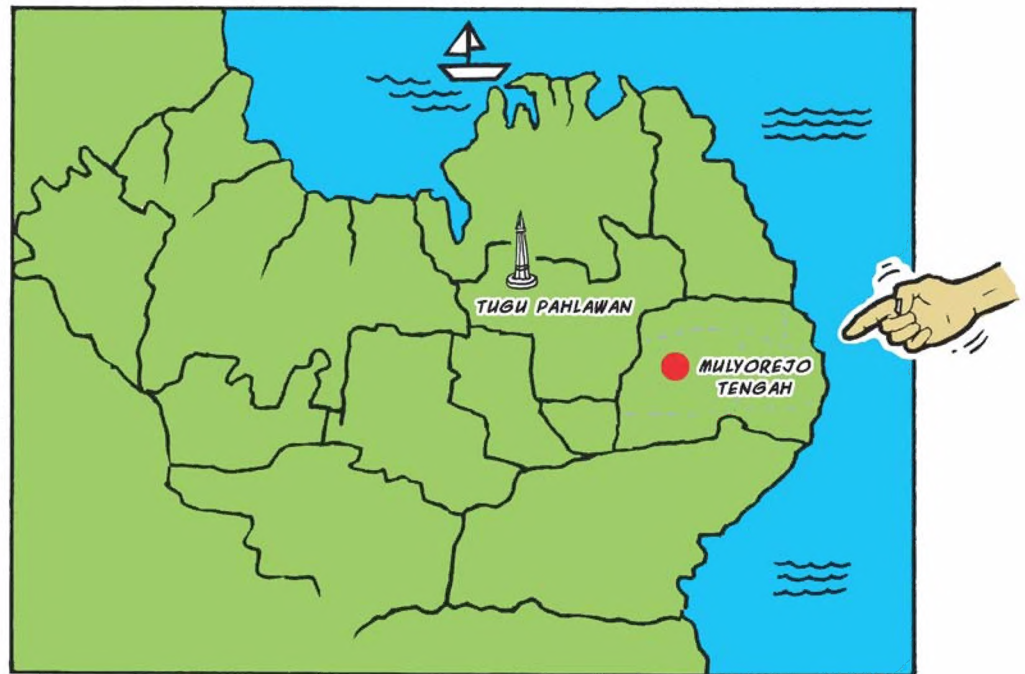


Di kota ini, salah satu kampung yang masih akrab dengan permainan anak adalah Kampung Mulyorejo Tengah RT. 03 RW. II, Kelurahan Mulyorejo, Kecamatan Mulyorejo, yang termasuk dalam wilayah Surabaya bagian timur. Kampung ini juga dikenal dengan sebutan Kampung Buyuan. Permainan yang dilakukan anak-anak usia sekolah, terutama tingkat Sekolah Dasar di kampung ini meliputi dakon, bekel, gobag sodor, lompat tali, egrang, hadang, dan kopral. Kampung ini sering menjuarai lomba permainan anak tingkat Kota Surabaya yang diadakan Dinas Pemuda dan Olah Raga Kota Surabaya.

KOPRAL

Permainan Anak di Kota Surabaya Jawa Timur

Permainan 'kopral' terdapat di kampung Mulyorejo Tengah, Desa Mulyorejo, Kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya. Di Kota Surabaya kampung ini mendapat sebutan 'kampung kreatif'.



Permainan kopral merupakan jenis permainan beregu. Jumlah pemain tiap-tiap regu minimal 3 orang maksimal 7 orang, dengan jumlah ideal 5 orang.

Sebelum bermain kopral, masing-masing anak harus mencari/memilih pasangan yang dianggap seimbang.

Langkah selanjutnya masing-masing pasangan melakukan 'pingsut'.

Pemain yang menang 'pingsut' berkumpul menjadi satu kelompok yang akan bermain terlebih dahulu (main/jalan). Sedangkan pemain yang kalah 'pingsut' berkumpul menjadi pemasang (masang/jaga).





Selanjutnya masing-masing kelompok memilih ketua tim yang disebut *mbok-mbokane*. Mbok-mbokane akan berlaku sebagai kapten dalam tim.

Pemilihan ketua dilakukan dengan musyawarah berdasarkan keunggulan keterampilan dalam bermain kopral.

Dalam permainan kopral, ketua menjadi penentu nasib kemenangan atau kekalahan timnya.

Walau semua anak buahnya mati, tidak berhasil menjalankan permainan pada masing-masing tahapan, *kalau* sang ketua (*mbok-mbokane*) bisa menggantikan dan berhasil menjalankan kewajiban bermain anak buahnya, proses permainan bisa terus berjalan hingga selesai. Sebaliknya, kalau *mbok-mbokane* 'mati' atau gagal dalam menjalankan permainan, seluruh tim dianggap mati, harus berhenti bermain, berganti posisi menjadi 'pemasang'.



Sarana Bermain Kopral



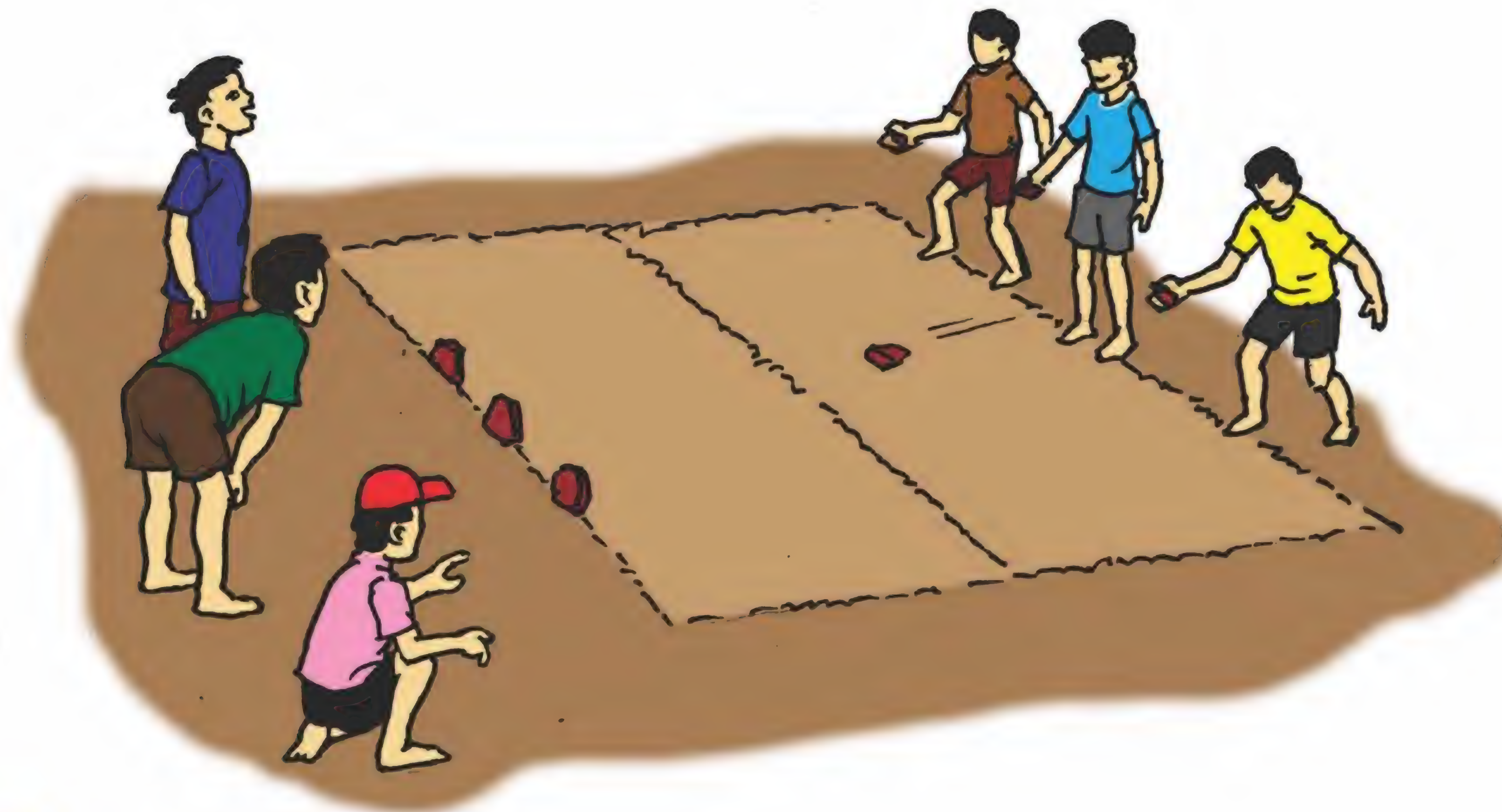
Sarana pokok untuk bermain kopral adalah 'arena bermain' dan 'gaco'.

Arena bermain kopral berupa tanah lapang lebih kurang berukuran 15 x 10 m^2. Arena ditandai dengan tiga garis berjajar yang disebut garis I, garis II, dan garis III, dengan panjang garis lebih kurang 4 m, bergantung jumlah pemain.

Garis I disebut garis gaco, yaitu garis tempat memasang gaco milik kelompok pemasang. Garis II merupakan garis batas tempat pemain melakukan 'getak' dan 'melempar atau *nyutik*' gaco pada tahap *'engkle'*. Garis III merupakan garis batas untuk melempar gaco dan batas titik balik pemain melakukan *engkle*.

Jarak antara garis I dan garis II sejauh 3 m, dan jarak antara garis II dan garis III sejauh 5 m.

Adapun 'gaco' adalah sebuah benda yang digunakan sebagai alat lempar bagi pemain yang 'main/jalan' sekaligus alat pasang bagi pemain yang 'masang/jaga'. 'Gaco' biasanya berupa lempengan benda yang cukup kuat, seperti lempengan batu, pecahan genting atau pecahan keramik yang bisa diposisikan berdiri dan ketika dilempar tidak pecah.



Cara Bermain Kopral

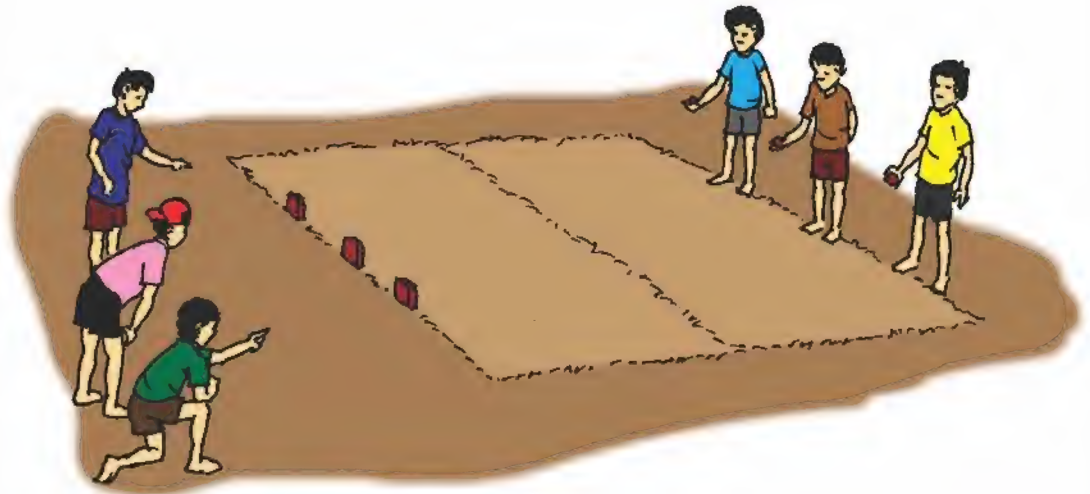
Cara bermain kopral terbagi dalam empat tahap:

Tahap 1, lempar gaco dari garis III, dibidikkan ke gaco lawan yang ditata pada garis gaco.

Tahap 2, lempar gaco dari tempat jatuhnya gaco, dibidikkan ke gaco lawan yang ditata pada garis gaco,

Tahap 3, getak, menghentakkan gaco dari garis II, dibidikkan ke gaco lawan yang ditata di garis gaco

Tahap 4, engkle, membawa gaco dari luar garis gaco sampai luar garis III dan kembali ke garis II dengan cara ditumpangkan di atas telapak kaki yang harus selalu menggantung dengan berjalan melompat-lompat menggunakan satu kaki (*engkle*).



1. Lempar Gaco dari garis III:



Pemain yang kalah pingsut memasangkan gaconya pada garis gaco dalam posisi berdiri dengan jarak antar masing-masing gaco lebih kurang 50 cm.

Kelompok pemenang pinsut berdiri di belakang garis III dalam posisi sejajar dengan posisi gaco milik pasangan/lawan pingsutnya.

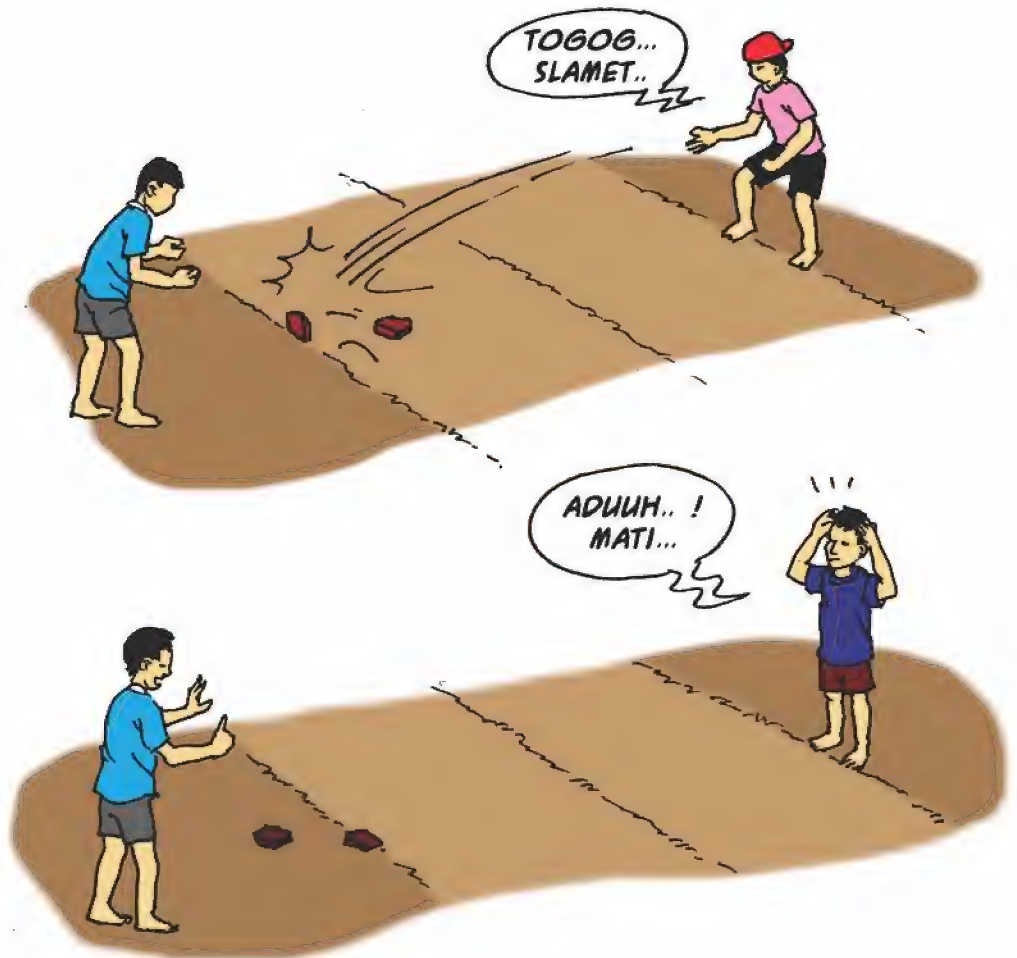
Kelompok pemenang membidikkan gaco miliknya ke arah gaco lawan. Diusahakan bidikan gaconya dapat mengenai dan menjatuhkan gaco lawan.

Kalau lemparan gaco mengenai gaco lawan hingga jatuh dalam posisi tidak saling menempel, pemain tersebut mendapat point 1. Selanjutnya ia melemparkan gaconya lagi untuk melanjutkan permainan.

Kalau lemparan gaco mengenai sasaran hingga gaco lawan jatuh, namun posisi gaco bertumpuk/tumpang tindih, pemain dianggap 'mati'.

Kalau lemparan gaco mengenai sasaran, namun gaco lawan tidak jatuh dinamakan '*togog*', dianggap hidup, permainan jalan terus.

Kalau gaco yang dibidikkan jatuh tepat pada garis gaco atau berjarak kurang dari satu jengkal dengan garis gaco, baik di dalam maupun di luar garis gaco, pemain dianggap mati.



Kalau lemparan gaco saat pertama kali menyentuh tanah jatuh di luar garis gaco, pada tahap selanjutnya pelempar gaco dalam melakukan permainan menggunakan tangan dan kaki kanan.

Kalau lemparan gaco saat pertama kali menyentuh tanah jatuh di dalam garis gaco (di antara garis I dan garis II), tahap selanjutnya pelempar gaco dalam bermain menggunakan tangan dan kaki kiri.

Tempat jatuhnya gaco diberi tanda silang sebagai tanda posisi untuk melakukan tahapan permainan selanjutnya.





Kalau seorang pemain gagal dalam melakukan permainan (mati), selama mbok-mbokane belum mati, pemain yang mati bisa dihidupkan kembali dengan bantuan saudaranya (sesama anggota tim).

Kalau sesama anggota tim sudah tidak ada yang bisa membantu menghidupkan temannya (semua sudah mati), bantuan terakhir dilakukan oleh mbok-mbokane.

Cara membantu menghidupkan teman yang sudah mati, seorang pemain terlebih dahulu melakukan kewajiban yang gagal dilakukan oleh temannya. Setelah pekerjaan menghidupkan kawannya berhasil, barulah ia melakukan kewajibannya sendiri. Kalau seorang pemain gagal dalam membantu menghidupkan kawannya, berarti dia ikut mati sehingga kewajibannya harus dilakukan anggota lain untuk menghidupkan dirinya kembali.



Kalau semua anggota timnya sudah mati, *mbok-mbokane* selaku kapten mengambil alih tanggung jawab permainan. Dia menjalankan kewajiban yang seharusnya dilakukan oleh anak buahnya. Setelah kewajiban semua anggota timnya berhasil dijalankan dengan baik, barulah ia menjalankan kewajibannya sendiri.

Kalau sang kapten mati dalam membantu menjalankan kewajiban anggotanya atau dalam menjalankan kewajibannya sendiri, matilah tim secara keseluruhan. Tim pemain berganti posisi menjadi pemasang. Sebaliknya tim 'jaga/masang' berganti posisi menjadi pemain.



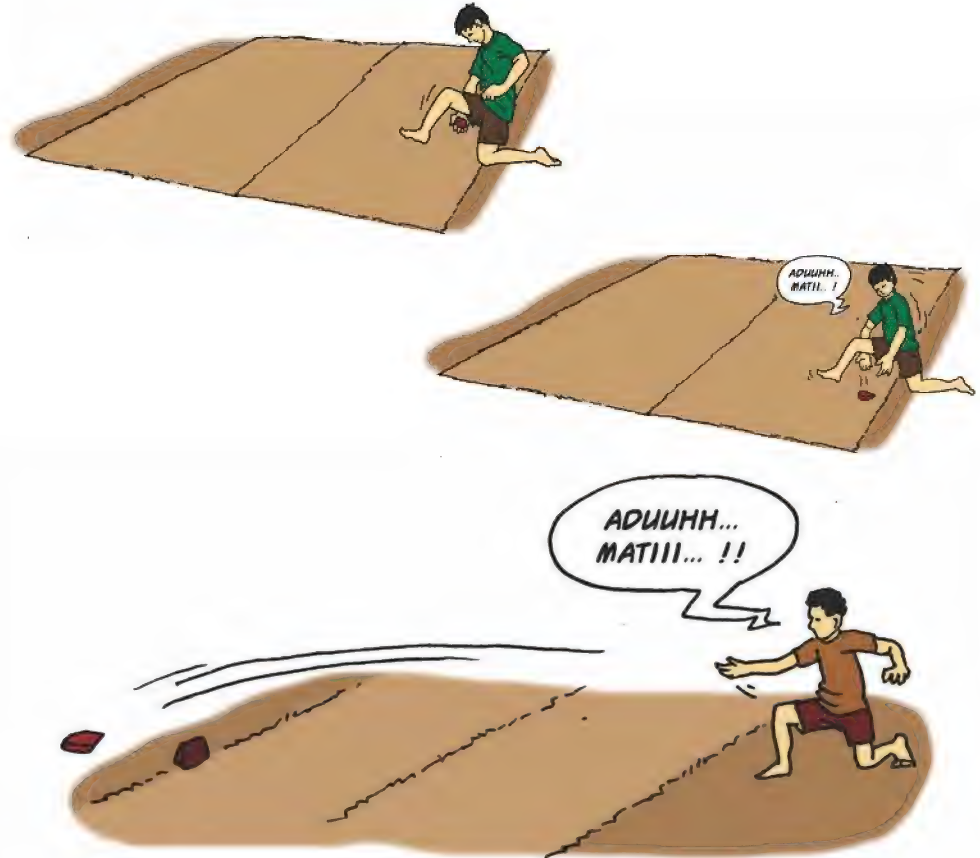
2. Lempar gaco dari titik jatuhnya gaco

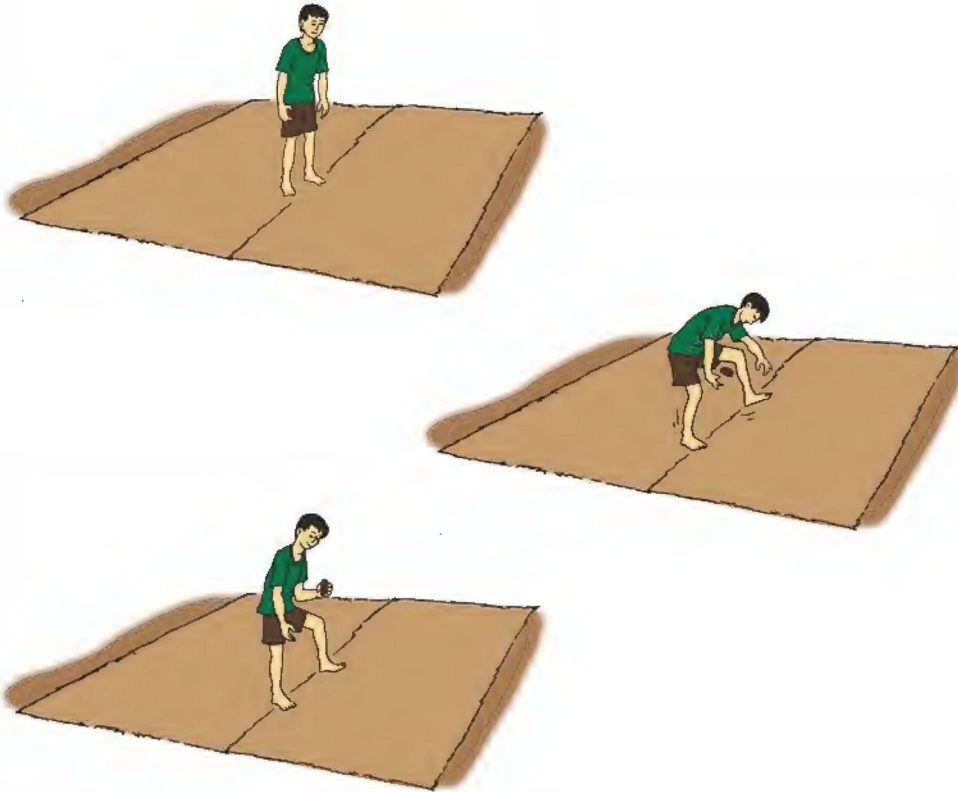
Setelah tim pemain berhasil menyelesaikan permainan tahap 1 (lempar gaco dari garis III), para pemain satu persatu mendekati tempat jatuhnya gaco saat dilempar yang sudah diberi tanda silang. Satu persatu pemain memutarkan gaconya melalui bawah paha lalu dilempar dan ditangkap tangan sebanyak jumlah pemain (untuk anggota) atau sejumlah pemain + 1 (untuk *mbok-mbokane*). Selanjutnya gaco dilempar, dibididikkan ke gaco lawan.

Kalau saat lempar gaco dari garis III, gaconya jatuh di luar garis gaco, pada tahap ini dalam memutarkan dan melempar atau menangkap gaco dilakukan dengan kaki dan tangan kanan.

Kalau saat lempar gaco dari garis III, gaconya jatuh di dalam garis gaco, dalam memutarkan dan melempar atau menangkap gaco dilakukan dengan kaki dan tangan kiri.

Dalam tahap ini semua gaco lawan harus terkena bidikan hingga terjatuh dalam posisi tidak gancet. Pemain dianggap mati *kalau* gaco yang dilempar melalui bawah paha tidak bisa ditangkap atau *kalau* bidikannya tidak bisa mengenai gaco lawan hingga terjatuh dalam posisi tidak *gancet*. Sama halnya dengan tahap lempar gaco dari garis III, *kalau* seorang pemain mati, kewajibannya digantikan oleh anggota/pemain lain. *Kalau* semua pemain anggota sudah mati, barulah seluruh kewajiban permainan dilakukan oleh *mbok-mbokane*. *Kalau mbok-mbokne* mati, maka matilah seluruh tim. Permainan ganti dilakukan oleh tim yang semula menjadi penjaga. Tim yang semula bermain berganti posisi menjadi tim penjaga.



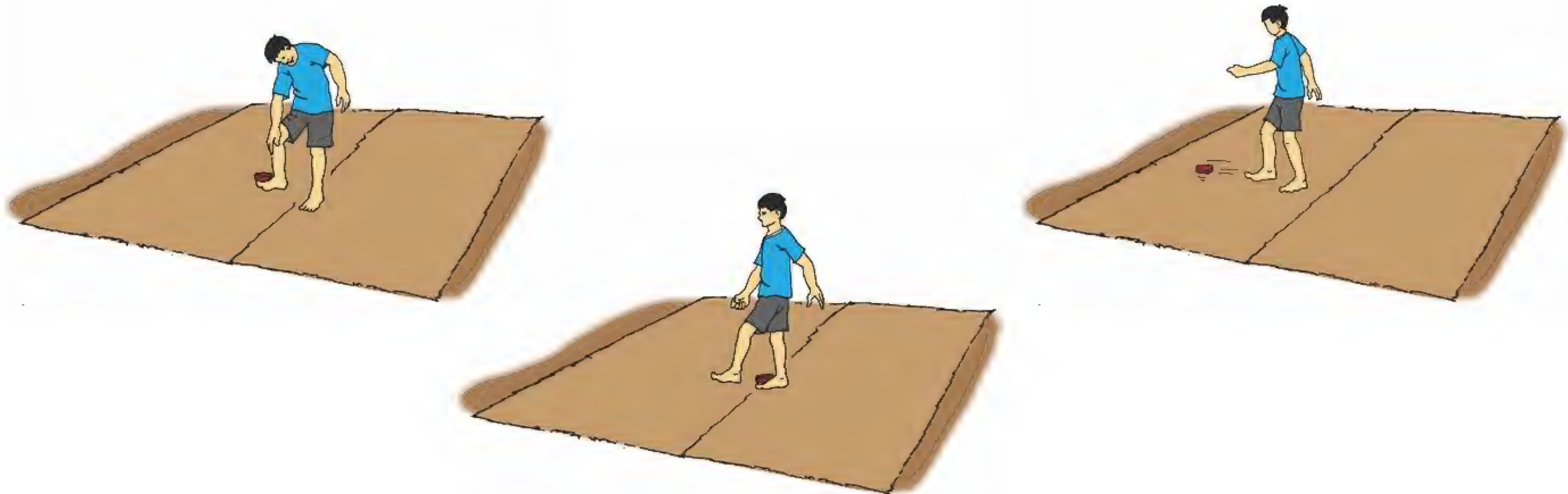


3: Getak

Setelah tim pemain berhasil menyelesaikan permainan tahap 2, serta semua gaco lawan sudah terbidik, semua gaco lawan kemudian didirikan lagi pada posisi semula. Selanjutnya, para pemain mengambil gaconya masing-masing, dibawa ke belakang garis II. Gaco lalu dilemparkan dengan diputarkan melalui bawah paha kaki kanan/kiri sebanyak jumlah pemain (untuk anggota) atau sejumlah pemain + 1 (untuk *mbok-mbokane*) dan ditangkap tangan kanan/kiri. Selanjutnya gaco diletakkan di atas telapak kaki kanan/kiri untuk dihentakkan dan dibidikkan ke gaco lawan.

Kalau gaco di kaki kanan, kaki kiri maju satu langkah dari garis II, diikuti kaki kanan yang membawa gaco dilangkahkan sambil dihentakkan agar gaco terlempar dan mengenai gaco lawan hingga terjatuh.

Kalau gaco berada di kaki kiri, kaki kanan maju satu langkah dari garis II, diikuti kaki kiri yang membawa gaco dilangkahkan sambil dihentakkan agar gaco terlempar dan mengenai gaco lawan hingga terjatuh.

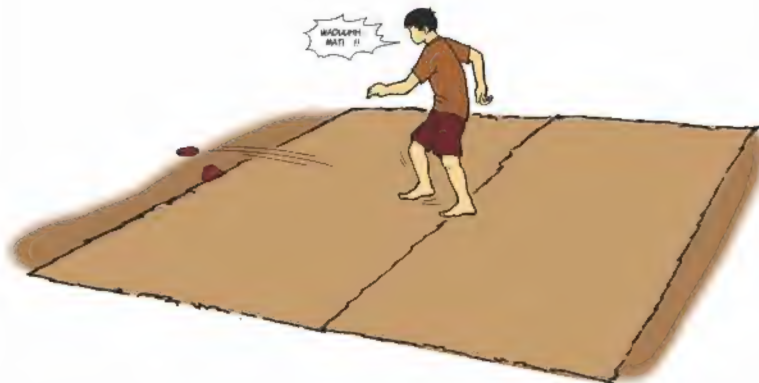


Dalam tahap ini semua gaco lawan harus terkena bidikan hentakan gaco pemain hingga terjatuh. Pemain dianggap mati kalau dalam menghentakkan gaco, gaconya tidak berhasil mengenai dan menjatuhkan gaco lawan.





Sama halnya dengan tahap permainan sebelumnya, kalau seorang pemain mati, kewajibannya digantikan



oleh anggota/pemain lain. Kalau semua pemain anggota mati, seluruh kewajiban permainan dilakukan oleh *mbok-mbokane*. Kalau *mbok-mbokne mati*, maka matilah seluruh tim. Permainan ganti dilakukan oleh tim yang semula menjadi penjaga. Tim yang semula bermain berganti posisi menjadi tim penjaga.

4: Engkle

Setelah pemain berhasil memenyelesaikan permainan tahap 3, semua gaco lawan didirikan lagi pada posisi semula. Para pemain mengambil gaconya masing-masing menggunakan tangan kanan/kiri. Gaco diletakkan di atas telapak kaki kanan/kiri lalu dibawa *engkle* (berjalan meloncat-loncat dengan satu kaki) mulai dari luar garis I sampai luar garis III, dan kembali masuk hingga menjelang garis II dengan kaki pembawa gaco terus digantung. Selanjutnya gaco dihentakkan ke atas, ditangkap tangan kanan/kiri. Gaco lalu dilemparkan dengan diputarkan melalui bawah paha kaki kanan/kiri sebanyak jumlah pemain (untuk anggota) atau sejumlah pemain + 1 (untuk *mbok-mbokane*) dan ditangkap tangan kanan/kiri. Selanjutnya gaco dibidikkan agar mengenai dan menjatuhkan gaco lawan.

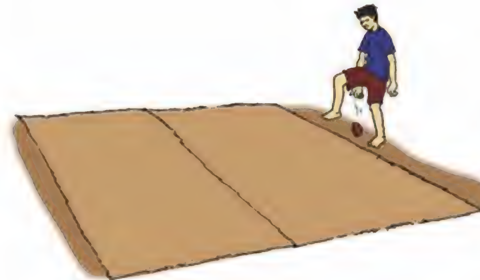


Pemain dianggap mati kalau:

1. Saat *engkle* gaco terjatuh;
2. Kaki yang seharusnya digantung menyentuh tanah;
3. Saat *engkle* kaki menginjak garis;
4. Saat memutarkan dan melemparkan gaco melalui bawah paha kaki gaco tidak tertangkap;
5. Saat dibidikkan gaconya tidak berhasil mengenai dan menjatuhkan gaco lawan dalam posisi tidak bertumpuk.









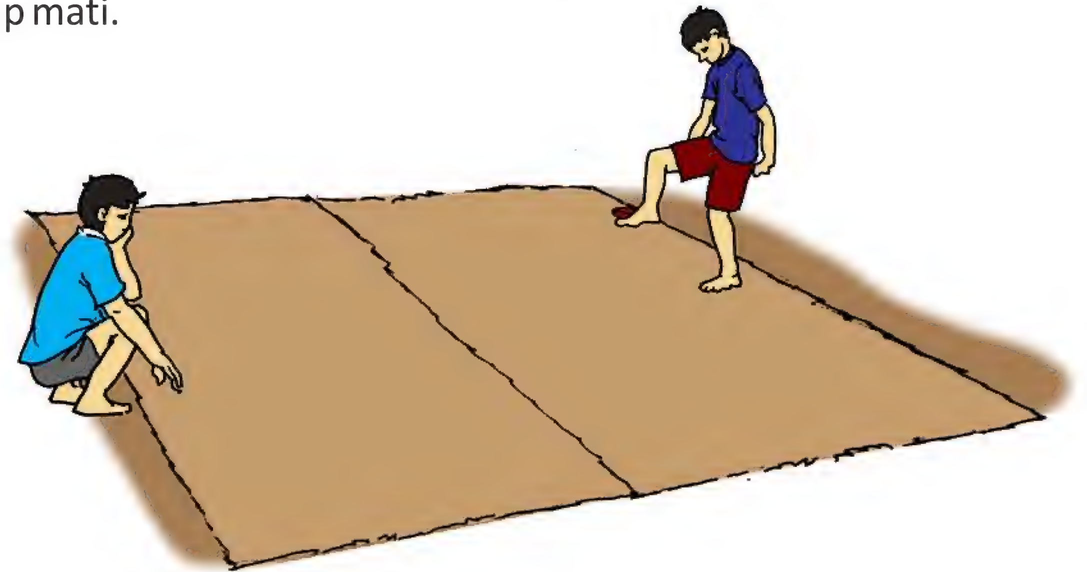
Pemain dianggap mati kalau tidak berhasil menyelesaikan permainan hingga membidik dan menjatuhkan gaco lawan. Untuk melanjutkan permainan, kewajiban pemain yang mati digantikan oleh pemain anggota yang lain.

Kalau semua pemain anggota tidak berhasil menyelesaikan kewajibannya, semua kewajiban permainan diambil alih oleh ketua tim/*mbok-mbokane*.

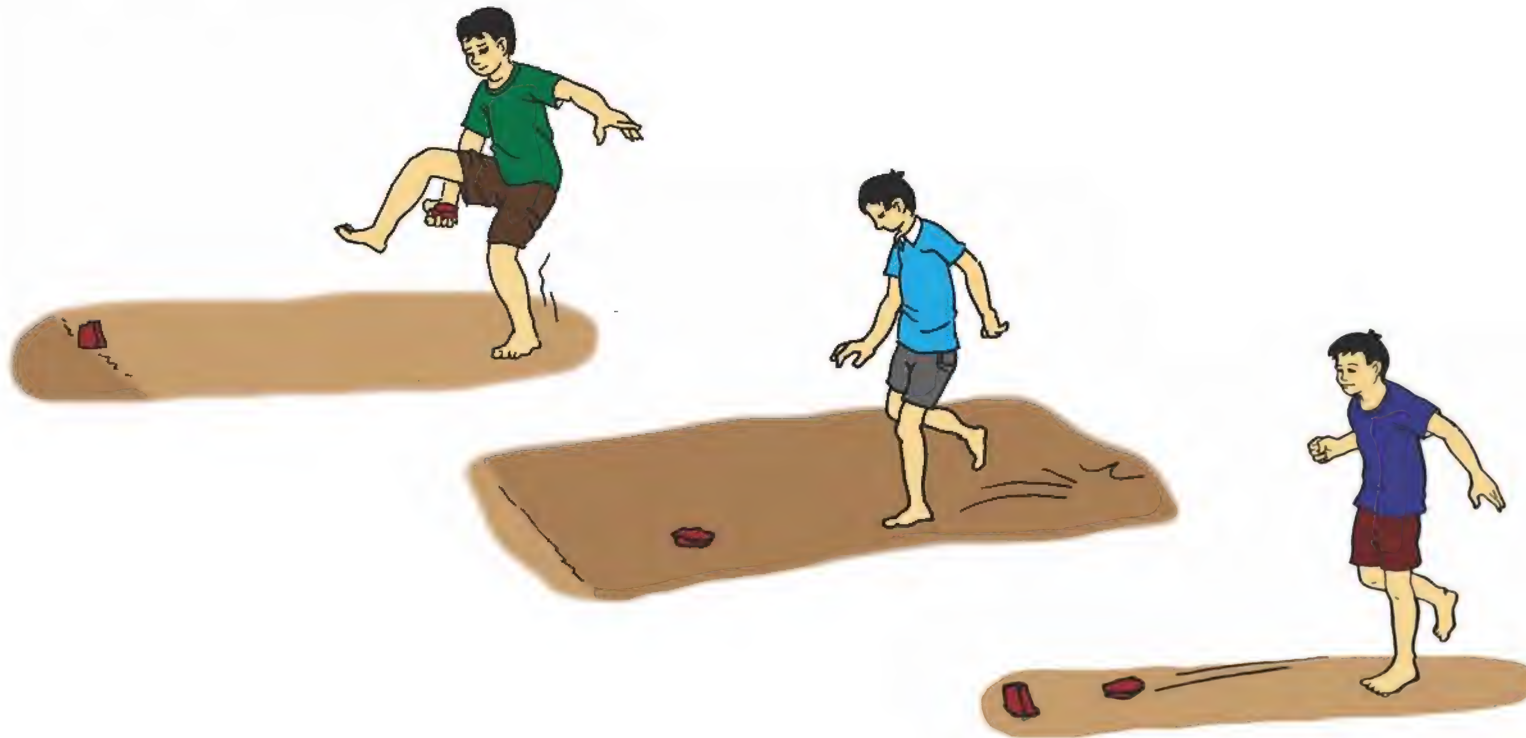
Kalau *mbok-mbokane* tidak berhasil menyelesaikan permainan dari anggota tim dan dirinya sendiri, maka timnya dianggap mati.

Dengan begitu permainan dianggap selesai, pihak pemain dianggap kalah.

Tim yang semula menjadi penjaga berganti posisi menjadi pemain. Tim yang semula bermain berganti posisi menjadi tim penjaga.



Dalam permainan tahap *engkle*, siapapun yang menjalankan kewajiban menggantikan permainan pemain lain, harus terlebih dahulu melakukan pekerjaan mewakili. Setelah semua kewajiban pemain yang diwakili terselesaikan, barulah yang bersangkutan melakukan permainan kewajibannya sendiri. Selama seorang pemain mempunyai tanggungan menjalankan permainan tahap *engkle*, selama itu pula ia tidak boleh menurunkan kakinya. Segala aktivitasnya dilakukan dengan jalan *engkle*.



Dalam tahap ini, tata cara membidik gaco lawan antara membidik dalam menjalankan kewajiban sendiri dengan membidik dalam rangka menggantikan kewajiban pemain lain ada perbedaan.



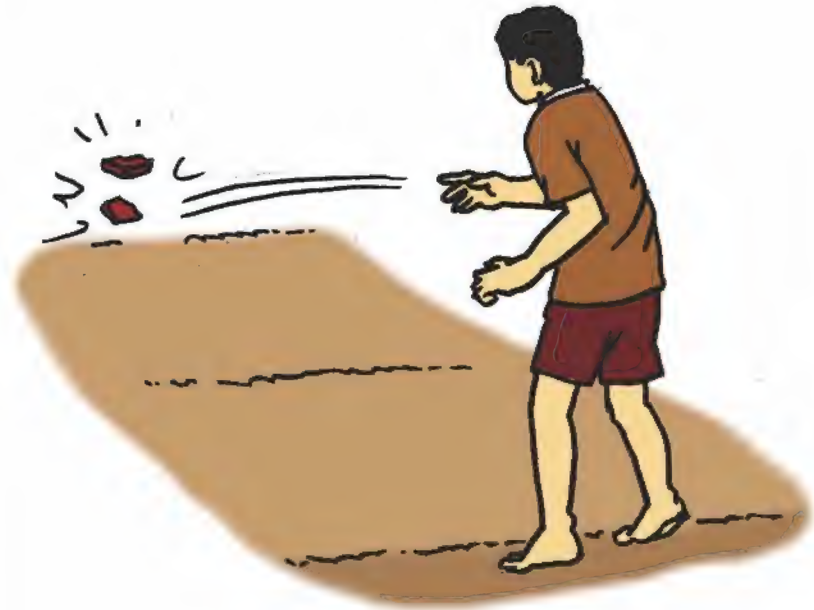
Kalau menjalankan permainan kewajibannya sendiri, dalam membidikkan gaconya ke gaco lawan dilakukan dengan cara dilempar.



Kalau mewakili menjalankan kewajiban pemain lain, dalam membidik gaco lawan dilakukan dengan cara *nyuthik*, yakni gaco lawan di-*cuthik* (diungkit) menggunakan gaco milik pemain pengganti hingga terlempar dan mengenai gaco lawan.

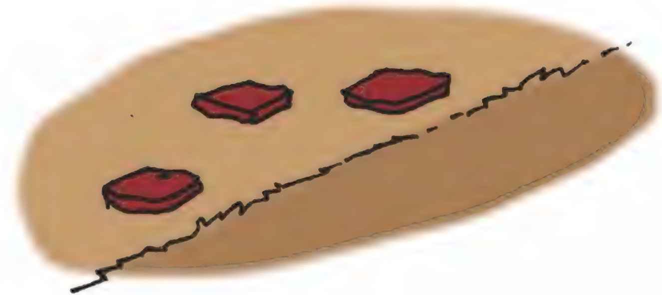
Penentuan Kalah-Menang

Penentuan kalah-menang dalam permainan kopral dilakukan sedikitnya setelah permainan berlangsung sebanyak dua set, yakni kedua tim pemain, baik tim yang menang maupun yang kalah pingsut sudah melakukan permainan.



Permainan dianggap selesai *kalau* tim pemain sudah berhasil menyelesaikan semua tahapan permainan dengan baik atau dalam proses permainan *mbok-mbokane* mati.

Setelah tim pemenang pingsut selesai bermain, permainan dilanjutkan set kedua dengan perubahan posisi. Tim yang semula bermain berubah posisi menjadi tim penjaga, sebaliknya tim yang menjadi penjaga berganti posisi menjadi pemain.





Tim pemain kopral dinyatakan memenangi permainan kalau mereka berhasil menyelesaikan semua tahapan permainan dengan baik dan berhasil menjatuhkan semua gaco milik tim penjaga.

Kalau kedua tim sama-sama gagal atau sama-sama berhasil memenyelesaikan semua tahapan permainan dengan baik, kemenangan tim ditentukan berdasarkan banyaknya point yang didapat melalui lempar gaco tahap 1.

Kalau penentuan kalah menang melalui penambahan point hasilnya tetap sama, baik sama-sama memiliki point tambahan dengan jumlah yang sama atau sama-sama tidak memiliki point tambahan, pertandingan dianggap seri. Untuk itu dalam menentukan kemenangan harus dilakukan permainan ulang sebanyak dua set. Begitu seterusnya.





Hadiah kemenangan dalam permainan kopral biasanya berupa gendongan antar lawan/pasangan main sejauh jarak tempuh yang sudah ditentukan sesuai kesepakatan. Biasanya dimulai dari luar garis I sampai luar garis III kembali ke luar garis I.

Penulis



DRS. SUKARI, lahir 5 Juli 1960 di Pati, Jawa Tengah. Penulis adalah Sarjana Geografi Jurusan Geografi Manusia, Universitas Gadjah Mada tahun 1986. Bekerja sebagai PNS di Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Daerah Istimewa Yogyakarta sejak tahun 1988 sebagai Peneliti. Tahun 1986 menjadi Asisten Peneliti di Litbang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), dan pada tahun yang sama sebagai Tenaga Ahli Demografi untuk Perencanaan Kota di PT. Mirazh Konsultan. Aktif mengikuti kegiatan ilmiah seperti seminar dan diskusi yang berhubungan dengan kebudayaan dan kesejarahan. Hasil karya tulis ilmiah yang telah dipublikasikan antara lain:

1. Pengetahuan Masyarakat Tengger Dalam Pengolahan Lahan Tegal di Desa Wonokitri Kec. Tosari Kab. Pasuruan
2. Kearifan Lokal Petani Garam dan Tambak Ikan Desa Dresi Kec. Kaliori Kab. Rembang
3. Peranan Perempuan Dalam Rumah Tangga Nelayan: Kasus di Desa Branda Pesisir Kec. Tlanakan Kab. Pamekasan
4. Usaha Kerajinan Ukir Kayu Desa Mulyoharjo Kec. Jepara Kab. Jepara
5. Tanggapan Masyarakat Terhadap Daerah Rawan Banjir Kasus di Desa Banjarsari Kec. Gabus Kab. Pati
6. Perubahan Komunitas Samin di Desa Baturejo Kec. Sukolilo Kab. Pati
7. Penelusuran Jejak Petilasan Anglingdarma di Bojonegoro
8. Kearifan Lokal Orang Madura Tentang Jamu Untuk Kesehatan Ibu dan Anak
9. Perajin Tenun Ikat di Desa Troso Kec. Pecangaan Kab. Jepara
10. Perilaku Konsumtif Siswa SMA di DIY
11. Kearifan lokal Dalam Membangun Ketahanan Pangan Petani di Desa Lencoh, Selo, Boyolali
12. Sistem Religi Komunitas Adat Bonokeling di Desa Pekuncen Kec. Jatilawang Kab. Banyumas
13. Samin Surosentiko: Penyebar Ajaran Saminisme
14. Upaya Pelestarian Kesenian Daerah: Musik dan Lagu

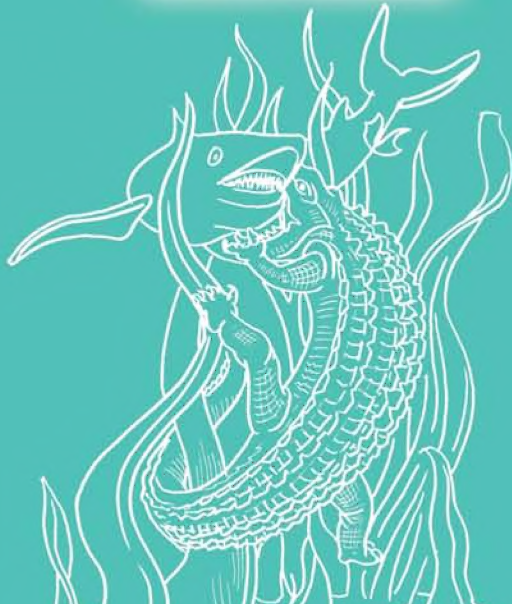
15. Strategi Mengatasi Kemiskinan Masyarakat Nelayan
16. Kehidupan Sosial Ekonomi Budaya Pengodol Kapuk di Desa Karaban, Gabus, Pati, Jawa Tengah
17. Kearifan Lokal di Lingkungan Masyarakat Tengger, Pasuruan, Jawa Timur
18. Interaksi Sosial Budaya antara Sukubangsa Bugis, Makasar dengan Sukubangsa Jawa di Desa Kemujan Kepulauan Karimunjawa, Jepara, Jawa Tengah
19. Peninggalan Sejarah Purbakala Kabupaten Kudus, Jawa Tengah
20. Kearifan Lokal di Lingkungan Masyarakat Nelayan Madura, Jawa Timur
21. Makam Sunan Muria: Pengaruhnya Terhadap Pariwisata dan Masyarakat Sekitarnya di Kudus, Jawa Tengah



Dra. Suyami, M. Hum. lahir di Magelang pada tanggal 01 Januari 1965. Tahun 1983 tamat SPGN Magelang. Tahun 1988 tamat S1, Jurusan Sastra Jawa, UNS Surakarta. Tahun 1999 tamat S2, Program Studi Sastra Indonesia dan Jawa, Jurusan Ilmu-Ilmu Humaniora, UGM Yogyakarta. Sejak tahun 1989 bekerja di Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta (dulu bernama Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta). Jabatan terakhir Peneliti Utama bidang kajian naskah kuna Jawa.

Hasil karya yang dipublikasikan dalam bentuk buku antara lain:

1. Serat Cariyos Dewi Sri Dalam Perbandingan (2001)
2. Upacara Ritual di Kraton Yogyakarta: Refleksi Mitologi dalam Budaya Jawa (2008)
3. Konsep Kepemimpinan Jawa dalam Ajaran Sastra Cetha dan Astha Brata (2008)
4. Unsur Mistik dalam Serat Primbon (2008)
5. Pergumulan Islam Jawa dalam Serat Jasmaningrat (2009)
6. Kajian Naskah Kuna Serat Tapel Adam Koleksi Purwaharsaya Sleman (20 1 0)
7. Permainan Tradisional "Bibi Tumbas Timun" (2010)
8. Permainan Tradisional "Uri-uri" (2010)
9. Permainan Tradisional "Tukung-tukung" (2010)
10. Permainan Tradisional "Jamuran'' (2010)
11. Permainan Tradisional "Cengkir Legi" (2010), Permainan Tradisional ''Ancak-ancak Alis" (2010)



Nilai penalaran dalam permainan **Kopral** tampak dalam penentuan usia dan kemampuan pemain, penentuan kekuatan fisik pasangan/ lawan antar pemain, penentuan atau pemilihan ketua tim/ *mbok-mbokane*.

Permainan **Kopral** merupakan jenis permainan yang membutuhkan tingkat keterampilan dan kemahiran cukup tinggi. Terutama permainan dalam tahap 1b dalam melempar dan menangkap *gaco* yang terlebih dahulu harus diputarkan di bawah kaki. Dalam permainan tahap *getak*, khususnya dalam mengarahkan hentakan kaki yang membawa *gaco* agar bisa mengenai *gaco* lawan yang dibidik, serta dalam tahap *engkle* yang harus menjalankan segala aktivitas permainan dengan hanya bertumpu pada satu kaki. Oleh karena itu dalam menentukan usia dan kemampuan pemain harus mempertimbangan tingkat kesulitan dalam permainan tersebut. Di samping itu, oleh karena bentuk hadiah dan hukuman bagi pemain yang menang dan kalah dalam permainan **Kopral** adalah gendongan antar pasangan/ lawan main, maka dalam menentukan pasangan atau lawan main dalam berundi *pingsut* harus mempertimbangkan keseimbangan kekuatan fisik agar jika harus menggendong atau digendong daya kekuatannya seimbang.



BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA YOGYAKARTA
Jl. Brigjen Katamso 139 (Dalem Jayadipuran) Yogyakarta 55152
Telp. 0274-373241, 379308 Faks. 0274-381555
Email: bpnb.diy@kemdikbud.go.id
www.kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta

ISBN 978-979-8971-65-5

